



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses penelitian dan perancangan pada tokoh, penulis mengambil kesimpulan bahwa butuh pendalaman dalam pembuatan perancangan tokoh seperti memahami teori *tridimensional character*, proposi dan bentuk pada tokoh. Penggunaan teori dapat mempengaruhi perancangan pada tokoh. Pada awalnya penulis kurang analisis dan penulis dalam ini yang kurang jelas pada tokoh terhadap *tridimensional character* dan desain pada tokoh yang kurang menarik. Seluruh proses perancangan tokoh juga tidak terlepas dari hasil observasi, berita dan wawancara.

Pertama, pada tokoh Andi sebagai pengemis. Andi merupakan tokoh yang memiliki perubahan dalam pemikiran. Dia memiliki pemikiran baik, namun cara untuk mendapatkan uang salah dengan cara mencuri. Sehingga menciptakan fitur wajah dengan bentuk dasar lingkaran dan segitiga terbalik dan sesuai dengan teori yang dijelaskan. Pemilihan warna dan kostum bersarkan acuan foto pengemis anak kecil di Tanah Abang. Dalam pemilihan baju memperlihatkan statusnya sebagai pengemis melalui kelusuan pada kostum yang di pakai oleh Andi dan telanjang kaki yang kotor mempertambah kesan menengah kebawah. Warna biru juga memberi peran dalam film animasi ini seperti memperlihatkan kesan sedih dan terbawah dalam tokoh ini.

Kedua, Untuk perancangan reinkarnasi Andi berupa monyet. Monyet tersebut merupakan hewan yang mengandalkan insting dan memiliki sifat liar. Didalam film monyet dibuat sama dengan Andi yang dulu manusia. Melalui tanda lahir sehingga penonton dapat mengenali tokoh ini adalah Andi. Dalam pemilihan hewan reinkarnasi dibutuhkan wawancara dan observasi pada orang yang mengerti tentang reinkarnasi. Sehingga terpilihlah monyet yang menjadi reinkarnasi dalam film ini. Dalam bentuk dan proposi penulis menggunakan teori perancangan monyet sehingga penulis dapat merancang desain tokoh monyet ini.

Pemilihan warna dalam tokoh monyet ini juga sangat penting. Penulis menggunakan warna yang sama terhadap monyet dan Andi sehingga ada sesuatu kesamaan maka dapat memberi kesan kemiripan dalam tokoh tersebut. Dalam perancangan *Limited animation* atau animasi pendek membutuhkan suatu aspek agar penonton menangkap pada cerita film “Karma”. Untuk penonton menangkap informasi mengenai tokoh dalam waktu singkat. Caranya yaitu merancang tokoh dengan adanya penggunaan warna yang sama dan letak tanda lahir yang sama seperti Andi dan monyet pada film “Karma”.

5.2. Saran

Saran pertama, untuk perancangan sebuah tokoh pengemis perlu adanya pemahaman mengenai *tridimensional character* yang dapat membuat tokoh tersebut hidup dalam cerita. Diperlukannya juga pencarian data yang banyak seperti observasi, wawancara dan mendengarkan berita. Hingga akhirnya penulis

terjun observasi pada pengemis di Tanah Abang. Pada proses penelitian, penulis menjadi lebih tahu tentang pengemis pada tahun ini. Sehingga penulis dapat mengetahui kostum yang dipakai oleh pengemis dan keseharian pengemis. Lalu, tidak cukup untuk melakukan pencarian data saja. Diperlukan juga teori-teori untuk terbentuknya perancangan pada tokoh.

Kedua, untuk perancangan tokoh monyet yang merupakan reinkarnasi Andi. Penulis melakukan pencarian data berupa wawancara pada orang yang mengetahui tentang reinkarnasi sehingga penulis dapat memilih hewan apa yang cocok untuk dijadikan dalam film ini. Selain itu penulis juga menggunakan acuan film reinkarnasi sehingga terciptanya tokoh monyet dalam film animasi “karma”.